RECORD OF LODOSS WAR
III

オリジナル・ビデオ・アニメ「ロードス島戦記」オリジナル・サウンドトラックVol. III

ロードス島戦記

1 Odyssey（インストヴァージョン）◆風のオーケストラ(4:55)
作曲／鈴木キサブロー　編曲／萩田光男

2 魔導師バグナードの魔力◆風のオーケストラ(3:22)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

3 ETERNITY（Adèsso e Fortuna英語ヴァージョン）◆新居昭乃(4:07)
作詩／LINDA HENNRICK　作曲／新居昭乃　編曲／萩田光男

4 レイリアの憂情◆風のオーケストラ(2:23)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

5 灼熱の決戦！◆風のオーケストラ(3:24)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

6 星の雨（インストヴァージョン）◆風のオーケストラ(3:53)
作曲／新居昭乃　編曲／萩田光男

7 邪神カーディス復活の儀式◆風のオーケストラ(3:11)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

8 マーモのモンスター群◆風のオーケストラ(2:58)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

9 KNIGHT OF LODOSS～風の歌～◆草尾　毅(4:24)
作詩／新居昭乃　作曲／神林早人　編曲／萩田光男

10 ピロテースの死◆風のオーケストラ(2:17)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

11 竜の道◆風のオーケストラ(3:35)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

12 カーディス神殿◆風のオーケストラ(3:35)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

13 風と鳥と空～reincarnation～◆新居昭乃(4:14)
作詩／新居昭乃　作曲／新居昭乃　編曲／萩田光男　コーラス・アレンジ／新居昭乃

14 エピローグ◆風のオーケストラ(3:21)
作曲／萩田光男　編曲／萩田光男

『ロードス島戦記』オリジナル・サウンドトラックVol.Ⅲに寄せて

音響監督　本田保則

『ロードス島戦記』第一話は重厚雄大な序曲（プロローグ・ロングバージョン）から始まった。さまざまな歴史の変遷とこれから繰りひろげられる変動のきざしを、見事に表現している。

もちろんこの一曲で『ロードス』のドラマを語りつくしている訳ではないが『ロードス島戦記』の色あいを鮮明にしたことは確かだった。このシリーズに音響部門で参加させていただいた者として、少なからぬ興奮と感動をもってスタートした。

そもそもこのシリーズの音楽が、好評を博したのは萩田さんのセンスと力量であることは云うまでもない。我々の一の願いを十にして返していただいた。例えばVol.Ⅰの「死闘」は、パーンの闘いのバージョンⅢのつもりであったのがパーンのみならず、すべての闘いの苦しさと悲しさ、激しさを包括する壮大な曲として登場した。この様な予想外（？）な展開の一つ一つが『ロードス島戦記』の音楽なのである。私のアンチョコであるⓂシート（通称メニューと云っている）には、最初のコピーに次々と加えられてゆくメモが行間を埋めつくしている。それだけ一つ一つの曲が豊かな曲想をもっている証拠である。第一話でM-7「父への想い」が第三話では「やさしき心」となってドラマの色あいを一層深くしている例。またM-6「初々しい少年パーン」が「友情と熱き血」へ、そして「さわやかな剣士の眼（まなこ）」となってゆくのである。

この様な豊富な曲想と展開には様々な要因がある。その第一は、金子さん（ビクター音産のディレクター）が云う、「今の音楽センスと手法でクラシックをやる」このことだろうと思う。確かにメロディラインも重要ではあるが、楽器の編成・構築の中に「今とクラシック」の見事な融和を見ることができた。バロックの味わいにアクションの力感を見い出し、エスニックな雰囲気の中に、神秘と魔性を感じさせられる。

第二は曲の徹底した成立を重視している点である。つまり短い秒数の中で記号的な音楽を一切排除し堂々と曲の主張を成立させていることである。当然メロディ展開は多様化してゆくが、全体（一曲の）は実に快い音楽となっている。

もっといろいろあるであろうが『ロードス島戦記』の音楽は、確実にオリジナル・ビデオの「音楽感」を変えた。その最終的確認が、もちろんこのVol.Ⅲで実感していただけると思う。萩田さん、金子さんそしてスタッフに拍手。

セリフの少ない役は本当に難しい!

草尾　毅

――『ロードス島戦記』全体についてとパーン役を演じられてのご感想を

草尾：最初は、壮大なファンタジーの世界というイメージで『ロードス』に取り組み始めたのですが、それよりは一人の少年の成長の物語であったんだなあと、終ってみて思いますね。パーン役は今まで演じてきた役と基本的に似た所は多かったですね。短気で、すぐカーッとする所なんかは特に! 只、かなりセリフの少ない主人公でしたので、息一つで感情表現しなければならなかったり、難しいところもありました。続編とかあれば本当に嬉しいんですが…。

――『ロードス』の音楽の世界については?

草尾：BGMは、クラシック風のものになるだろうという予想はあったんですが、それが、〝はまりすぎるぐらい、はまってるな〟って印象を受けましたね。他の作品のBGMにも使えるなって感じではなくて、もうこれは『ロードス』でしかあり得ない、『ロードス』だけの為の音楽だったと僕は思います。そういう意味で映像と音楽の完成度が非常に高い作品だったと思います。
僕が前に唄わせて頂いた「Odyssey」は、とても難しい曲だったんですが、今までにない草尾ということで、ファンの方に高い評価を頂きました。良い経験をさせて頂いたと思っています。

――月並ですが、今後の抱負を

草尾：今回も「KNIGHT OF LODOSS」を唄わせて頂いていますが、最近他のアニメでも主役の声優にイメージソングや主題歌をという企画が増えてきています。本業の声優はもちろんですが、アーティスト活動とは別に、アニメの世界を唄うこともっと勉強していきたいなと思っています。
昨年は本当に色々な事を勉強させて頂いた年でしたので、今年はそれを基盤として、もう一段、上を狙う草尾として頑張っていきたいと思っています。

ディードリットより

12月17日、“ロードス”の打ち上げパーティーが行われました。普段、スタジオで仕事をしている時は、あまり意識しませんが、パーティーの時などにスタッフの方々がいらっしゃると、思いますね、ああ、アニメーションを1本作り上げる為に、何と多くの人々が携わっているのだろうと。
そして、こんなにたくさんの方々に支えられて、ディードは生きていたんだなと、改めて、痛感しました。
今、決して楽ではないアニメーション業界で、美しい映像、ダイナミックな音楽、そして個性豊かですばらしい役者の方々…。どれをとっても、「ロードス島戦記」はすごい!! と思います。
そんなすごい作品の、ましてや、美人でスタイルもよくて、尚かつ、男性にも、女性にも人気のある、四拍子も五拍子もそろっているヒロインをやらせていただいて、本当にありがとうございました! と同時に淋しさもちょっと…(終っちゃったもんネ!!)あったりしてー。
では、最後にディードリットよりみなさんへ…。
スタッフのみなさん、本当にご苦労様でした。そして、この“ロードス”をこよなく愛して下さっているファンのみなさん、どうもありがとうございました。

冬馬由美

『ロードス』は海外に通用する日本生まれのファンタ

――この作品を制作するにあたりどんなことを目標にされたのでしょう？

角川：ファンタジーRPG（ロールプレイングゲーム）というものをきちんと表現した日本で初めてのアニメーションフィルムにしたかったんです。これはやさしいようで難しく、なんでもないようで非常に新しいことなんです。アニメっていうのは、なんでもできますよね。人が魔法の力で死んでしまったり、剣のひと振りで何人も死んだり、爆発したら何百人も何千人も死んだり……簡単なんですね。見た目も派手にできてしまう。でも、なんでもできるからといってそれをやってしまっては、RPGの約束事は守れないんですよ。

――RPGの約束事といいますと？

角川：僕は専門家じゃないから、あくまでも僕が感じているレベルで話をすることになるわけだけれど……。
ファンタジーはイギリスの中世の円卓の騎士『アーサー王伝説』という英雄伝説がルーツのひとつなんです。そういう騎士物語にヨーロッパの人たちが、また、アメリカの人たちが熱い思いをかきたてられて、伝統的にさまざまな作品を作り出してきたのではないかと思うんですよ。そういう流れの中で大作『指輪物語』などが出てきたわけだし、社会現象にもなった『D&D®』（＊）といったRPGも生まれたわけです。たとえば『D&D®』はスピルバーグの『E.T.』という映画の冒頭の場面に出てきましたけれど、これは時代を捉えるのに『D&D®』が一番合っているとスピルバーグは考えたからでしょうね。

――確かにアメリカの少年たちの日常として描かれていましたね。

角川：この『D&D®』というのは、まさしく英雄伝説――剣と魔法の世界――をRPGという形で提供したものでしょう？　これらのものには、約束事＝ルールが存在しているわけです。決して作家が好き勝手にやっているわけではありません。『ロードス島戦記』は日本の読者にうけたけれど、同時に欧米の読者にもうけるだけの内容水準を持っていると思います。それは『D&D®』以来のRPGの約束事を、ちゃんと守っているからなんです。

――それはどのあたりに現れているのでし

＊：『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』
テーブルトークRPG（何人かのプレイヤーが集まり、会話やサイコロによってプレイするRPG）の草分け的存在

ジー作品だと思います。

制作総指揮 角川歴彦

ょうか？

角川：たとえば「ドラゴン」です。ドラゴンっていうのはRPGの世界では悪であり、善でもある。また悪と善を超えた「絶対の存在」なんです。今までの日本のファンタジーでは、ドラゴンの扱いがほかのモンスターと一緒だったりしてそれだけの存在として描かれていないでしょう？　ドラゴンというものがモンスターの中でもひとつ抜けた存在であると『ロードス』は言い続けてきているんですよ。

――エンシェント・ドラゴンなどは、明らかに今までのドラゴンたちと違う存在ですものね。

角川：また、RPGの大事な約束事の中には「主人公が成長していく」という要素があります。アニメが全13巻なのは、パーンが成長していくところを描くにはどうしてもそれだけの巻数が必要だったからなんです。

パーンは最初、低級なモンスターであるゴブリンにも勝てないような少年でした。彼のお父さんは聖騎士でありながら汚名を着せられてしまった人物で、子供（パーン）に何かを伝えようとするのだけれども、亡くなってしまいます。そういう父に対するいろいろな想い、歯がゆさ、そして世間に対して理不尽さを感じているこの少年が、村を助けるためにゴブリンを退治しようとする。でも、ここで少年がゴブリンを簡単にやっつけてしまってはいけないんです。彼は最初から強い存在ではないのですから。また、そんな彼を助けてくれる人が、またグループがいるからこそ、物語が成り立つわけなんです。RPGの出現の意義は、従来の日本のエンターティメントの世界を革新したところにあると思うんです。

――それが、これまでのファンタジーと違う『ロードス』の新しさでもあるのですね。

角川：そういう点をしっかりと押さえているからこそ、変な言い方だけど『ロードス』は見ていて安心できるんですよ。そして同時に、国際的な、グローバルな作品になる可能性を持っているともいえるんです。そういう意味で今後『ロードス』がどの様に世界に受け入れられ、さらに展がっていくかが楽しみのひとつでもあるのです。

『ロードス島戦記OVA記録集①』（角川書店）より抜粋

ETERNITY

Caught by the moonlight
A silent mist
A shimmer in the trees
Oh what a night for dreams
A night of destiny
Others are sleeping
So unaware of magic in the air
Magic you weave just for me
Io sono prigioniera

Sweet fascination
Though I don't understand
The words you say
You whisper soft and low
And I am swept away
Touch of enchantment
I tremble when you
Hold me close this way
Drawn like a moth to a flame

**Io sono prigioniera*
My fate is in your arms tonight
Though love is shining in your eyes
Will you be mine tomorrow
Io sono prigioniera
My heart will nevermore be free
A part of you I'll always be
From now until eternity

Deep as the ocean
With every kiss
I'm deeper in your spell
Love me again tonight
You are my one desire
Waves of emotion
I know that this
Is where I want to be
Locked in your arms with no key

(* *Repeat*)

月の光に捕らえられた
沈黙の霧が
木立ちの間できらめいている
ああなんて夢のような
運命の夜
みんな眠ってるわ
空気に漂う魔法にも気づかずに
その魔法は私のためなのね
イオ・ソノ・プリジオネーラ

素敵な誘惑
あなたの言葉は
私には理解できないけれど
やさしく囁かれると、
どこかに漂って行きそう
うっとりしてしまうわ
こんな風に強く抱かれると
震えてしまう
炎に引き寄せられる虫のように

＊イオ・ソノ・プリジオネーラ
私の運命はあなたの手の内にあるわ
あなたの瞳には愛が輝いているけれど
明日も私を愛してくれるの？
イオ・ソノ・プリジオネーラ
もう私の心は自由じゃないわ
あなたの一部になるのよ
今から永遠に…

口づけをするごとに
海のように深く
私はあなたの魔法に引き込まれていくわ
今夜も愛してほしいの
あなただけが望みよ
情熱の波が
私を
行きたいところに運んでくれるわ
鍵もないのにあなたの腕に閉じ込められて…

(＊Repeat)

対訳：Kuni Takeuchi

KNIGHT OF LODOSS
～風の歌～

今　宇宙（そら）の闇を
切り裂いた光
流れ込む　朝焼けに
地平は目覚める

その目に映した
鳥のはばたきに
確かめる　新しい
旅のはじまりを

熱い想い
残したまま去った
魂たちの眠る森
振り返る

風の歌遠く　響けよ
荒野に
戦いの終わりを
告げるように
祈るより強く　届けよ
明日に
焼けついた思い出
抱いたままの胸に

この手で守れず
失くした　希望が
よみがえる　あたたかい
小さな手の中

水の無い谷も
星の無い夜も
越えて行く　還り着く
楽園の日々へ

凍りついた
涙のかけらから
虹が生まれ
永遠が呼びかける

風の歌遠く　響けよ
明日に
哀しみも孤独も
夢に変わる
叫びより強く　届けよ
明日に
痛いほど求めた
愛が今は胸に

風と鳥と空
〜reincarnation〜

いつか見た夢のように
砂の国を旅した
あなたの肩のむこう
地平を見つめて

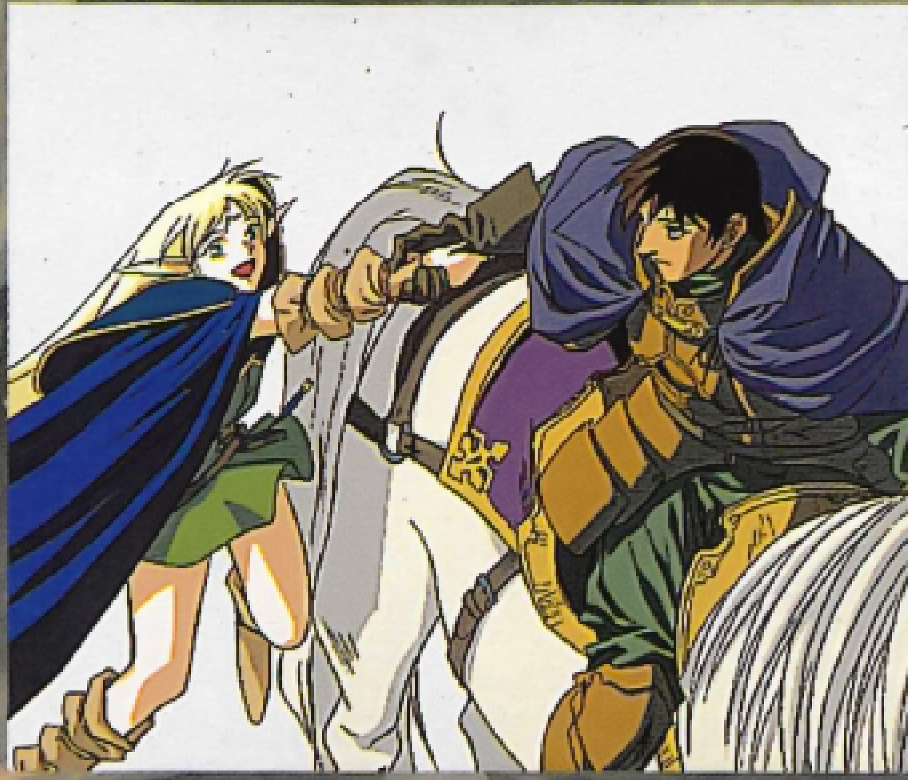
静かすぎる星たちの
長い長い歌を聞いた
それは消えては生まれる
命の歌声

いつもいつも
忘れないように
風と鳥と
空の哀しみを
忘れないように

一度だけ振り返る
旅の終わりの朝に
その瞳に映る私と
はじめて出会う

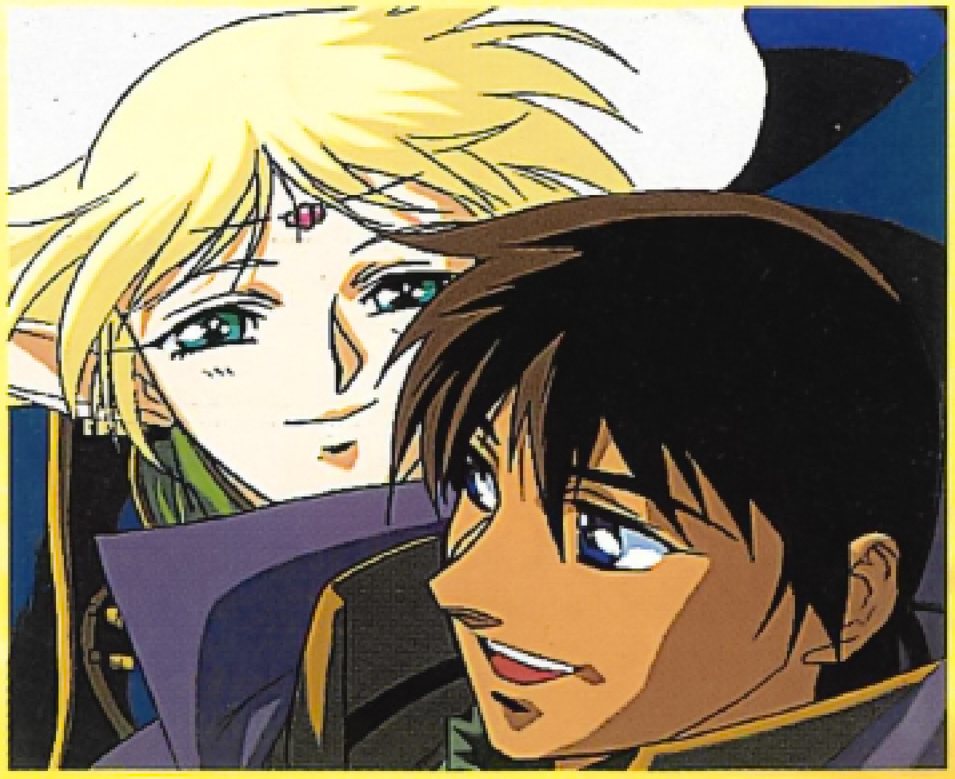
すきとおる意識の底
そっとそっと触れあう
指と指
はるか宇宙の地図
描かれる瞬間

いつもいつも
愛しあえるように
風と鳥と
空の哀しみを
忘れないように
旅をはじめる



萩田光男（作曲・編曲）

1946年６月16日生まれ。1973年に高木麻早「ひとりぼっちの部屋」の編曲でデビュー。1975年には、布施明「シクラメンのかほり」で第17回日本レコード大賞　編曲賞受賞、岩崎宏美「二重唱（デュエット）」でFNS歌謡祭音楽大賞の上期最優秀編曲賞受賞、そして1976年には梓みちよ「メランコリー」で第18回日本レコード大賞の編曲賞を２年連続で受賞する。その後は山口百恵の「イミテーションゴールド」「秋桜（コスモス）」「横須賀ストーリー」「プレイバックPart 2」「乙女座宮」などの一連のヒット作、また久保田早紀「異邦人」、あみん「待つわ」、原田知世「天国にいちばん近い島」、安田成美「風の谷のナウシカ」、小林明子「恋におちて」、南野陽子「楽園のDoor」…などなど、数多くの編曲を手がける。最近は稲垣潤一、麗美、岡村孝子などの編曲を手がけ、〝心の音楽〟を根幹に据えて、常に現在を意識した活動で数多くの楽曲をヒット作品に導いている。



〈声の出演〉
パーン／草尾 毅
ディードリット／冬馬由美
ギム／坂口芳貞
エト／山口勝平
スレイン／田中秀幸
ウッド・カーラ／若本規夫
レイリア／榊原良子
シーリス／高山みなみ
オルソン／速水 奨
アシュラム／神谷 明
カシュー王／池田秀一
ウォート／大木民夫
ナレーション／永井一郎
〈スタッフ〉
製作総指揮／角川歴彦
原作／安田均・水野良（角川文庫刊）
企画／田宮 武
脚本・シリーズ構成／渡辺麻実
総監督／永丘昭典
キャラクター原案／出渕 裕
キャラクター・デザイン、総作画監督／結城信輝
サブ・キャラクター・デザイン／箕輪 豊
美術監督／金子英俊
撮影監督／石川欣一
音響監督／本田保則
音楽／萩田光男
プロデューサー／丸山正雄
コーディネーター／高梨由美子（office eye）
製作協力／マッドハウス
製作／角川書店、角川メディア・オフィス、丸紅、東京放送
〈音楽スタッフ〉
プロデューサー／金子秀昭
ディレクター／金子秀昭・神林名里
エンジニア／吉田俊之・重田克美（ヤマハAVスタジオ）
録音スタジオ／ビクタースタジオ・ヤマハAVスタジオ・ジードスタジオ・ウエストサイドスタジオ
録音日／'90.3.21～'91.12.24

フロント・カバー・イラストレーション／出渕 裕
バック・カバー&ＣＤレーベル・イラストレーション／箕輪 豊
デザイン／杉原 敦

1 Odyssey
2 魔導師バグナードの魔力
3 ETERNITY
4 レイリアの憂情
5 灼熱の決戦！
6 星の雨
7 邪神カーディス復活の儀式
8 マーモのモンスター群
9 KNIGHT OF LODOSS ～風の歌～
10 ピロテースの死
11 竜の道
12 カーディス神殿
13 風と鳥と空 ～reincarnation～
14 エピローグ

VICL-267
Victor
ビクター音楽産業株式会社
© グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送